

Manual de GIMP

Capítulo 1: Instalación y arranque



http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/deed.es_PE

Realizado por:

- José Sánchez Rodríguez (Universidad de Málaga) josesanchez@uma.es
- Julio Ruiz Palmero (Universidad de Málaga) julioruiz@uma.es

Usted es libre de:

- copiar, distribuir y comunicar públicamente la obra
- hacer obras derivadas

Bajo las condiciones siguientes:



Reconocimiento - No comercial - Compartir igual: El material creado por un artista puede ser distribuido, copiado y exhibido por terceros si se muestra en los créditos. No se puede obtener ningún beneficio comercial y las obras derivadas tienen que estar bajo los mismos términos de licencia que el trabajo original.

Reconocimientos:

- Al material de formación de <http://www.isftic.mepsyd.es/formacion/enred/ofrecemos/gimp.php> de José Luis Domínguez Barroso. Material que se ha tomado como base para la elaboración de esta documentación.
- A la ayuda de GIMP <http://docs.gimp.org/2.6/es/index.html> de donde se ha extraído información de interés.

Índice del capítulo

1. ELECCIÓN E INSTALACIÓN.....	3
1.1. ¿POR QUÉ GIMP?.....	3
1.2. RESOLUCIÓN DE PANTALLA.....	5
1.3. INSTALACIÓN DEL PROGRAMA.....	6
UBUNTU.....	6
WINDOWS.....	7
VERSIÓN PORTABLE.....	9
1.4. INSTALACIÓN DE LA AYUDA.....	10
2. INICIAMOS GIMP.....	14
2.1. UBUNTU.....	14
2.2. WINDOWS.....	14
2.3. NUESTRO PRIMER EJERCICIO.....	16
2.4. GUARDAMOS UNA IMAGEN.....	17
3. CERRAMOS GIMP.....	19
4. ANEXO 1: PROYECTO GNU. SISTEMAS GNU/LINUX.....	20
5. ANEXO 2: INSTALACIÓN DE 7-ZIP.....	20
5.1. ¿QUÉ ES UN ARCHIVO COMPRIMIDO?.....	20
5.2. ¿PARA QUÉ NOS PUEDE SERVIR COMPRIMIR ARCHIVOS?.....	21
5.3. INSTALACIÓN.....	21
6. ANEXO 3: CAPTURA DE PANTALLA DE LA LISTA DE LOGOTIPOS SIN MODIFICAR NINGÚN PARÁMETRO.....	23

1. ELECCIÓN E INSTALACIÓN



1.1. ¿POR QUÉ GIMP?

GIMP (*GNU Image Manipulation Program*: programa de manipulación de imágenes del proyecto GNU: ver Anexo 1) es una aplicación que viene a colmar nuestras necesidades con respecto a la manipulación de imágenes.

En principio el usuario que requiere de este tipo de aplicaciones utiliza pequeños programas que vienen con el sistema operativo (como Paint en Windows o Kpaint en GNU/Linux: ver Anexo 1), aplicaciones que en algunos casos vienen con dispositivos como escáneres o cámaras fotográficas, otros que se pueden descargar de Internet de forma gratuita, etc.

Este tipo de programas tienen limitaciones en cuanto necesitamos “hacer algo más”. Y para cubrir estas necesidades a veces, aunque no sea “adecuado” mencionarlo, hay usuarios que hacen uso de copias fraudulentas de aplicaciones “profesionales”, sobre todo por el precio elevado de las mismas para un uso personal y doméstico. Pero el “pirateo” (aparte de la ilegalidad que supone) presenta inconvenientes: cuando aparece una nueva versión de la aplicación que se utiliza hay que buscar crack, números de serie por Internet, entrar en sitios Web no seguros, etc. Es probable igualmente que no nos sintamos seguros al obtener de Internet aplicaciones de esta forma por el riesgo de virus, por la inseguridad de obtener programas incompletos... Por último, otro inconveniente de la piratería, debido a que casi todos los equipos hoy en día están conectados a Internet, es que puede que la copia fraudulenta de un programa se comuniquen a través de la Red (hay que recordar que a veces un cortafuegos que tengamos en nuestro equipo nos indica que tal o cual programa quiere acceder a Internet cuando en principio no es necesario que lo haga) sin que sepamos a ciencia cierta para qué.

Todos estos inconvenientes no existen con GIMP, ya que accedemos a su Web y descargamos la última versión sin ningún problema. Incluso si estamos en sistemas operativos GNU/Linux el propio sistema se encarga de descargar de los repositorios la última versión e instalarla automáticamente en nuestro equipo.

Otro inconveniente que salva GIMP es que existe versión para diversos sistemas operativos, por lo que si tenemos que cambiar de equipo (por diversas cuestiones: trabajo, viaje...) es casi seguro que podamos utilizar este mismo programa en el sistema operativo que tenga instalado el equipo que utilicemos (ya que existe versión de GIMP para GNU/Linux, Mac y Windows). También existe la posibilidad de llevar instalado GIMP en su versión portable en una memoria USB, por lo que podremos hacer uso de él en cualquier equipo sin necesidad de instalarlo.

Por último (y no por ello menos importante) se trata de una aplicación con licencia GPL¹ (*General Public License*), que nos da a los usuarios varias libertades básicas, entre ellas la posibilidad de hacer las copias que queramos/necesitemos del programa. Este hecho resulta doblemente conveniente si estamos en el mundo de la enseñanza, ya que podemos utilizar con nuestros alumnos esta aplicación y distribuirla para que la instalen en sus domicilios (si no tienen conexión a Internet) para que puedan trabajar con la misma aplicación que se usa en los centros educativos.

1 http://es.wikipedia.org/wiki/GNU_GPL

No hay que olvidar que diversas administraciones con competencias en educación han apostado por el *software* libre y está dotando a los centros con equipos informáticos que tienen una distribución GNU-Linux, las cuales tienen GIMP como programa de manipulación de imágenes.

La **Junta de Extremadura** puede considerarse la pionera al impulsar un proyecto de software libre como es GNU/Linux².



No menos importante ha sido la iniciativa de la **Junta de Andalucía** y su distribución Guadalinux³.

Aparte de estas dos comunidades, hay varias que se están sumando progresivamente a esta línea:

La **Generalitat Valenciana**, con su distribución LLIUREX⁴, La **Junta de Comunidades de Castilla-La Mancha** con MOLINUX⁵, La **Comunidad de Madrid** con MAX⁶, **Cataluña** con LinKat⁷, **Galicia** con Trisquel⁸, **Melilla** con Melinux⁹, **Aragón** con Augustux¹⁰, **Cantabria** con LinuxGLOBAL¹¹, **Canarias** con Meduxa¹². E imaginamos que el resto de administraciones seguirán este camino por las múltiples ventajas que conlleva.

Cabe reseñar la oferta formativa del ISFTIC¹³: http://www.isftic.mepsyd.es/formacion/enred/ofrecemos/formac_o.php para profesorado de

² <http://www.linex.org/>

³ <http://www.guadalinux.org/>

⁴ <http://lliurex.net/home/>

⁵ <http://www.molinux.info/>

⁶ <http://www.educa.madrid.org/portal/web/educamadrid>

⁷ <http://linkat.xtec.net/portal/content/view/69/148/>

⁸ <http://trisquel.uvigo.es/>

⁹ <http://www.melilla.es/solime/descarga/>

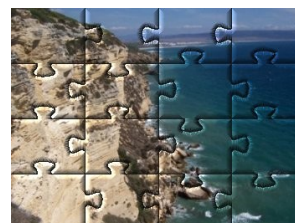
¹⁰ <http://www.zaralinux.org/proy/augustux/>

¹¹ <http://www.linuxglobal.org/>

¹² <http://www.gobiernodecanarias.org/medusa/contenidos/infraestructuras/meduxa.html>

enseñanza no universitaria. Dicha oferta está basada mayoritariamente en aplicaciones con licencia GPL, entre la que se encuentra GIMP. Se puede descargar el CD de dicho curso (un material excelente con licencia Creative Commons, igual que los documentos de este curso) desde <http://www.isftic.mepsyd.es/formacion/enred/ofrecemos/gimp.php>

Como muestra de sus posibilidades mostramos una imagen sobre la que se ha aplicado algunos filtros:



1.2. RESOLUCIÓN DE PANTALLA

! La instalación es conveniente realizarla en un equipo con una **resolución mínima** de 1024 x 768. Con resoluciones menores las distintas ventanas del programa no nos permitirán trabajar con comodidad (incluso algunas de ellas no podremos “manejarlas” por no ver todas las opciones en el escritorio). Por tanto, si su equipo le permite esa resolución mínima es conveniente cambiarla.

Ubuntu: Para cambiar la resolución haga clic en el menú *Sistema* y elija *Preferencias*. Dentro de él encontrará *Resolución de pantalla*. Haga clic sobre él y le aparecerá un cuadro de diálogo para elegir, en *Resolución*, aquella que más le interese.



Windows. Para cambiar la resolución haga clic con el botón derecho sobre cualquier sitio libre del escritorio y, en el menú emergente, elija propiedades. Posteriormente, en la pestaña Configuración encontrará un icono deslizante debajo de Resolución de pantalla, que le permitirá cambiarla. Veamos una demo de cambio de resolución de 800 x 600 a 1024 x 768 en el sistema operativo.

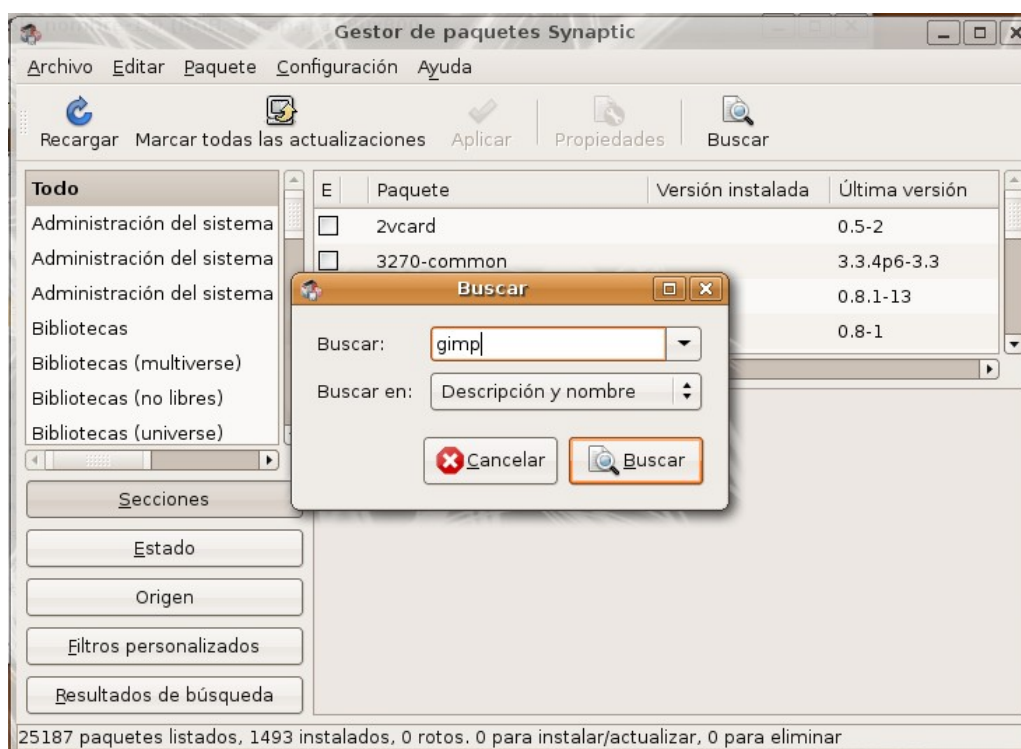
demo<http://tecnologiaedu.uma.es/materiales/gimp/capturas/resoluc.htm>

1.3. INSTALACIÓN DEL PROGRAMA

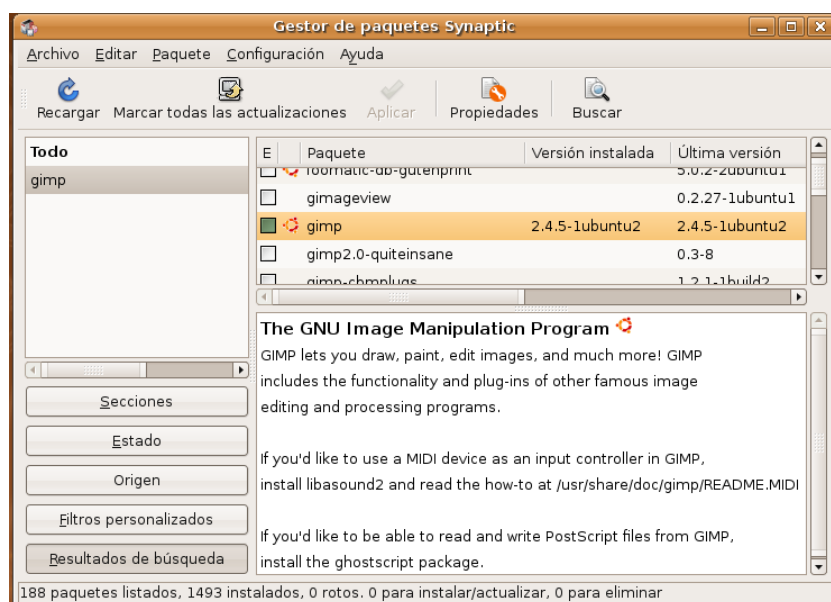
Una vez elegida la resolución adecuada la instalación se realiza de forma distinta dependiendo del sistema operativo:

UBUNTU

Cualquier distribución GNU/Linux trae ya instalado Gimp. Y lo usual es que el sistema operativo reinstale, mediante actualizaciones, componentes del mismo. Para comprobar que tenemos la última versión en los repositorios oficiales de la distribución se abre el gestor de actualizaciones Synaptic haciendo clic en el menú *Sistema* y elija *Administración >> Gestor de paquetes Synaptic*. Pinchamos en la opción *Buscar* de la barra de herramientas y aparece un cuadro de diálogo en el que introducimos la palabra gimp.



Si no ha entrado como administrador, le pedirá la contraseña para tareas administrativas. Introdúzcala. Busque el programa y, a su derecha, se le indica qué versión tiene instalada y qué versión es la última disponible en el repositorio de Ubuntu.



En este caso se dispone de la última versión del repositorio, por lo que cerramos la ventana sin realizar ninguna acción.

No obstante, si accedemos a la página Web del programa: <http://www.gimp.org> comprobaremos que existen versiones posteriores que no están en el repositorio de Ubuntu. En este caso podemos optar por esperar a que aparezca en él o seguir instrucciones de páginas Web como <http://gabuntu.wordpress.com/2008/10/01/gimp-26-disponible-para-su-descarga/> donde se ofrecen instrucciones para su descarga e instalación.

WINDOWS

Es conveniente que la instalación se realice siempre desde la página Web del programa, ya que están saliendo versiones continuamente y hacerlo desde una recopilación (por ejemplo un CD o DVD de una revista) no nos asegura que instalemos la última versión.

Una vez que abrimos un navegador y tecleamos su dirección, la Web del programa analiza qué sistema operativo e idioma tenemos instalado en nuestro ordenador y nos muestra un botón para descargar el programa para dicho sistema operativo e idioma.



Supongamos que vamos a realizar la instalación en un equipo con Windows XP como sistema operativo. En la zona central-derecha de la ventana encontramos un botón *Download*; hacemos clic sobre él y, en la pantalla siguiente, clic la versión del programa que nos propone por defecto la pantalla. Con esto, en la pantalla siguiente aparece un cuadro de diálogo para descargar el archivo en nuestro equipo. Elegimos la carpeta de descarga del archivo (por ejemplo, en el escritorio).

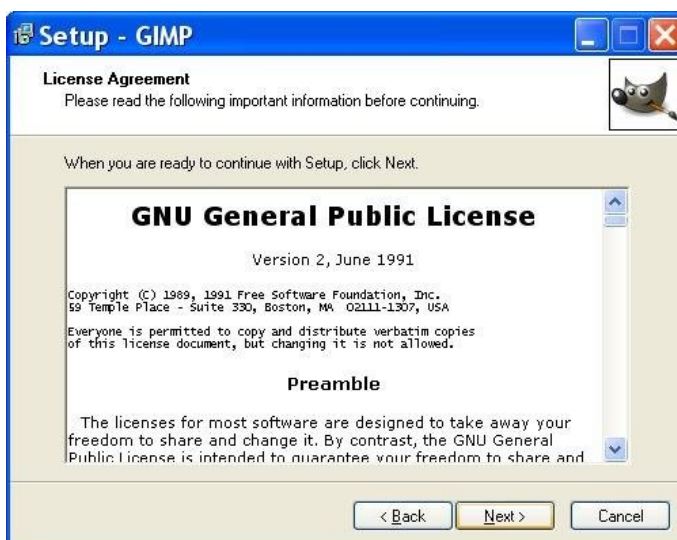
 <http://tecnologiaedu.uma.es/materiales/gimp/capturas/instalacion.htm>

Posteriormente hacemos doble clic sobre el archivo descargado para proceder a su instalación.

Nos aparece en primer lugar una pantalla de bienvenida. Haga clic en *Next*.



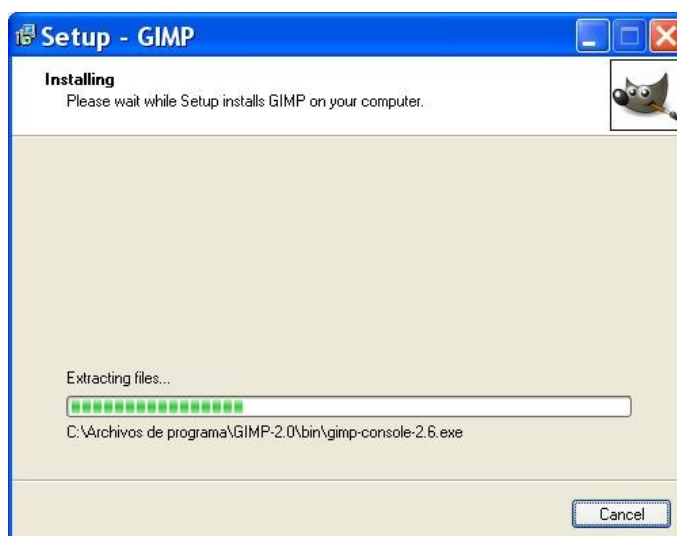
Posteriormente nos muestra la Licencia GNU. Haga clic en *Next* nuevamente.



Comienza la instalación. Debe elegir *Install now* que instalará Gimp en un directorio fijo. Si se utiliza la opción *Customize* podrá elegir la carpeta de instalación de Gimp (aunque no lo aconsejamos).



Comienza la instalación del programa. Suele durar algunos minutos.



Concluye la instalación. La casilla de verificación *Launch Gimp* aparece marcada. Si hacemos clic en *Finish* finaliza el proceso de instalación y se pone en marcha Gimp. Si desmarcamos la casilla *Launch Gimp* concluye el proceso de instalación sin iniciar Gimp.



VERSIÓN PORTABLE

Otra opción es instalar una versión portable de Gimp en una memoria USB para ejecutar el programa en cualquier ordenador que tenga el sistema operativo Windows XP o superior. Quizás no debería de hablarse de instalación, puesto que no se instala nada en un ordenador, sino que lo que se hace es descomprimir (desempaquetar) un archivo comprimido. Al no instalar nada en el registro ni en ningún disco duro, nos permite movernos con Gimp de un ordenador a otro sin necesidad de hacer instalaciones en todos los ordenadores que utilicemos. El proceso de instalación/descompresión es bastante sencillo y consiste en copiar todos los archivos necesarios para la ejecución de Gimp en una carpeta. Esta carpeta podemos situarla en nuestro disco duro (aunque no tendría sentido, ya que la instalación del programa en el disco duro no se debería hacer con la versión portable) o en cualquier soporte extraíble como un CD grabable o una memoria USB. El único requisito es que el lugar donde vayamos a copiar los archivos tenga una capacidad de 70 megas. Esta versión la podemos descargar desde <http://portableapps.com/> donde también podemos encontrar versiones portables de otros programas.

Una vez descargado el programa (por ejemplo en el escritorio) hay que descomprimirlo con un

programa compresor-descompresor. Recomendamos el programa 7-Zip en entornos Windows por ser software libre, por descomprimir archivos de variados formatos y por estar en español (ver en Anexo 2 la instalación de este programa).

Para ello se hace clic sobre el archivo con el botón derecho y, en el menú emergente, se elige la opción *7-Zip*. En el submenú se selecciona *Extraer ficheros...* Nos aparecerá un cuadro de diálogo para escoger la carpeta o dispositivo de almacenamiento en donde se va a descomprimir/installar el programa. Una vez elegido comienza la descompresión. Si se elige una memoria USB (elección lógica por otra parte) el proceso tarda unos minutos.

demo

http://tecnologiaedu.uma.es/materiales/gimp/capturas/inst_portable.htm



Para este manual vamos a utilizar la versión 2.6.6. para Windows. El archivo se encuentra en <http://tecnologiaedu.uma.es/materiales/gimp/programa/gimp-2.6.6-i686-setup.exe>

Se ha subido igualmente la misma versión en formato portable a http://tecnologiaedu.uma.es/materiales/gimp/programa/GIMP_Portable_2.6.6.paf.exe

NOTA: Si se utilizan versiones diferentes del programa puede que cambie algo, aunque lo básico seguirá siendo similar.

1.4. INSTALACIÓN DE LA AYUDA

La instalación de la ayuda es interesante cuando no se dispone de conexión a Internet, ya que pulsando la tecla F1 nos interroga el programa si queremos conectarnos a Internet para ver la ayuda y nos envía la aplicación a <http://docs.gimp.org/2.6/es/index.html> donde disponemos de un amplio índice que nos lleva a diferentes apartados del manual del programa.

No obstante, si deseamos instalar el archivo de ayuda tenemos que abrir el navegador y escribir la dirección <http://gimp-win.sourceforge.net/old.html> Una vez en esta página tenemos la opción de descargar el archivo de ayuda en varios idiomas en un solo archivo o en varios (en este último caso utilizamos 7-Zip para unir, al mismo tiempo que se descomprimen, los archivos en uno solo).

GIMP Help 2 (version 2.4.0)

This package contains help files for GIMP.

Included languages: Dutch, English, French, German, Italian, Korean, Norwegian, Russian, Spanish, Swedish

Since the help installer is pretty large, the following options are available:

- All languages in a single file: **Download** (64,866 kB)
- All languages split into 8 MB chunks:
 - Part 1/7: **Download** (8994 kB)
 - Part 2/7: **Download** (9311 kB)
 - Part 3/7: **Download** (9311 kB)
 - Part 4/7: **Download** (9311 kB)
 - Part 5/7: **Download** (9311 kB)
 - Part 6/7: **Download** (9311 kB)
 - Part 7/7: **Download** (9311 kB)
 - Extract gimp-help-2-2.4.0-setup-1.zip (part 1) to the same directory you downloaded gimp-help-2-2.4.0-setup-*.bin files (parts 2-7) and run gimp-help-2-2.4.0-setup.exe to install.
- English language only: **Download** (21,536 kB)

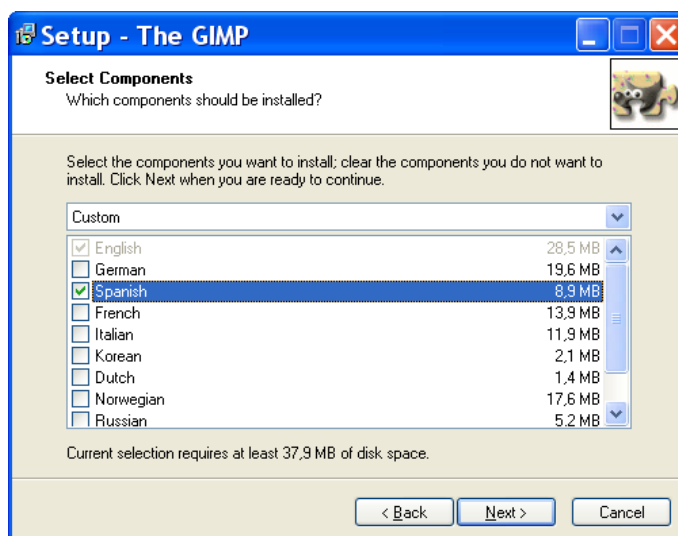
Si hemos elegido la descarga de un solo archivo, lo ejecutamos haciendo doble clic sobre él y

comienza la instalación de la ayuda:

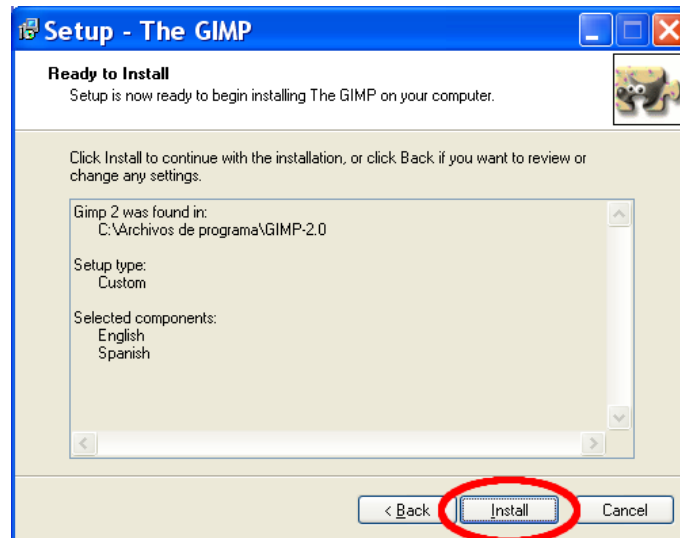
1. Bienvenida a la instalación de la Ayuda. Haz clic en Next



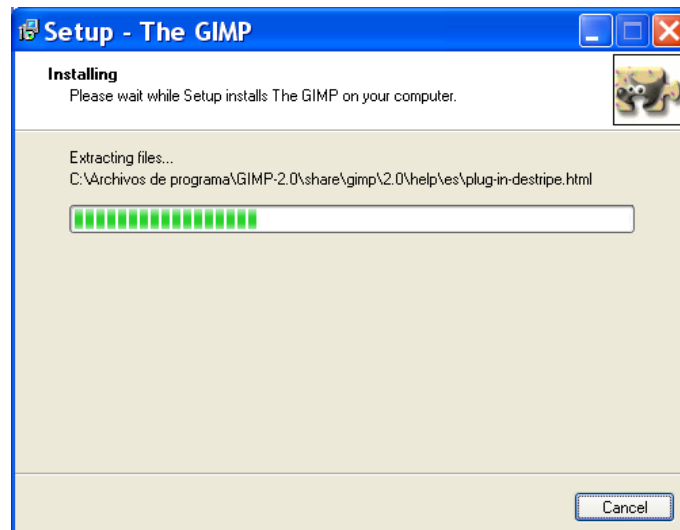
2. El archivo de instalación contiene la ayuda de Gimp en varios idiomas. Por defecto vienen seleccionados todos los idiomas en los que existe ayuda de Gimp, por lo que debemos desmarcar las casillas de los idiomas que no deseamos instalar. Dejamos únicamente Spanish. Presionamos Next.



3. En la siguiente pantalla se nos indica donde se encuentra instalado Gimp y los idiomas que hemos seleccionado para la ayuda. El idioma inglés aparece seleccionado por defecto y no podemos evitar su instalación. Presionamos Install.



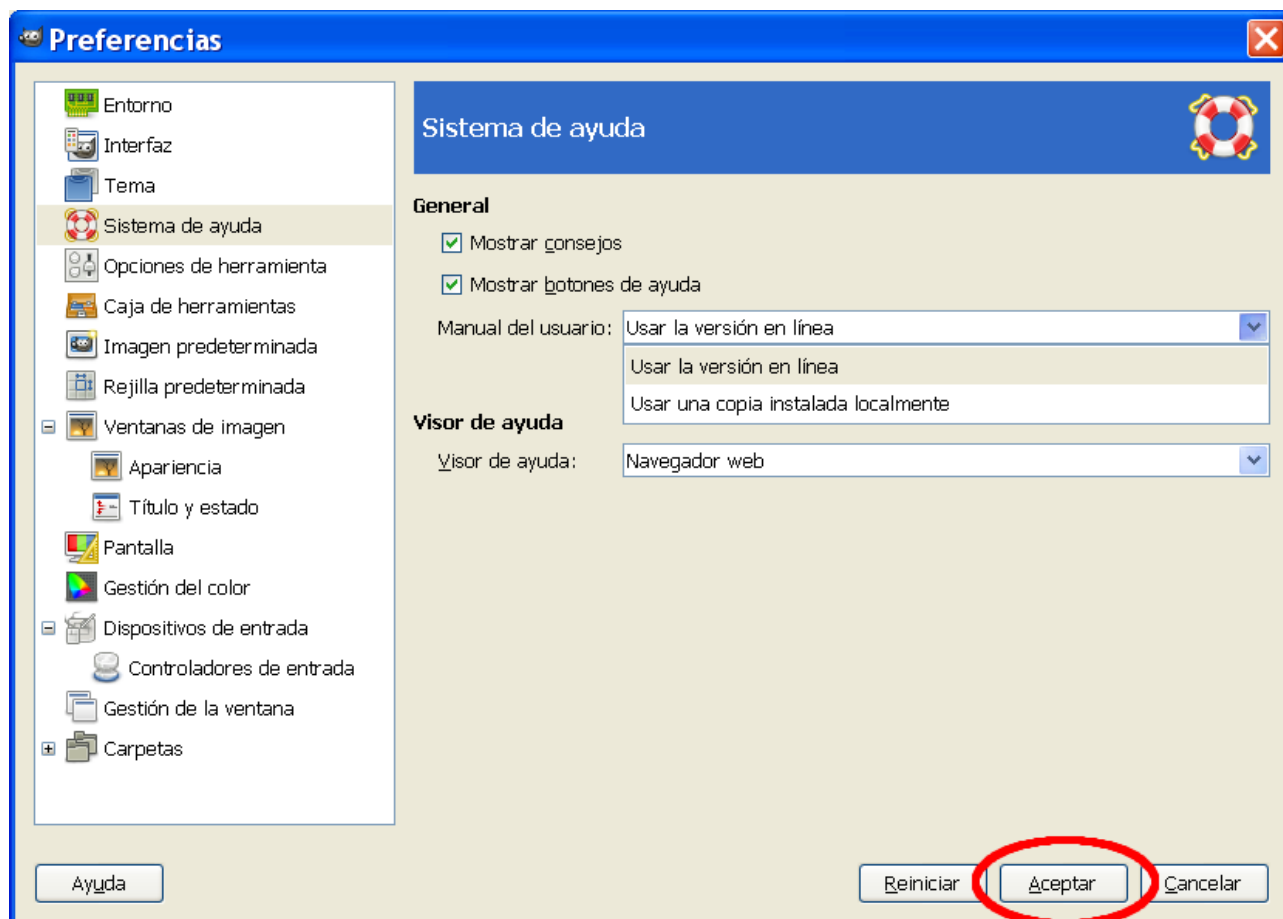
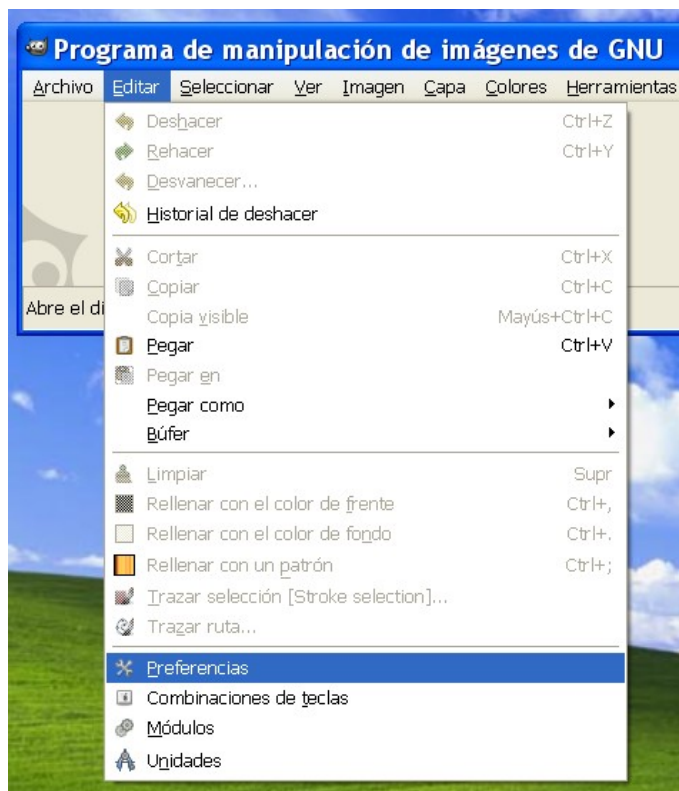
4. Comienza el proceso de instalación de la ayuda. Esperamos a que concluya.



5. Por último aparece una pantalla que nos informa de la correcta instalación de la Ayuda de Gimp. Presionamos Finish.



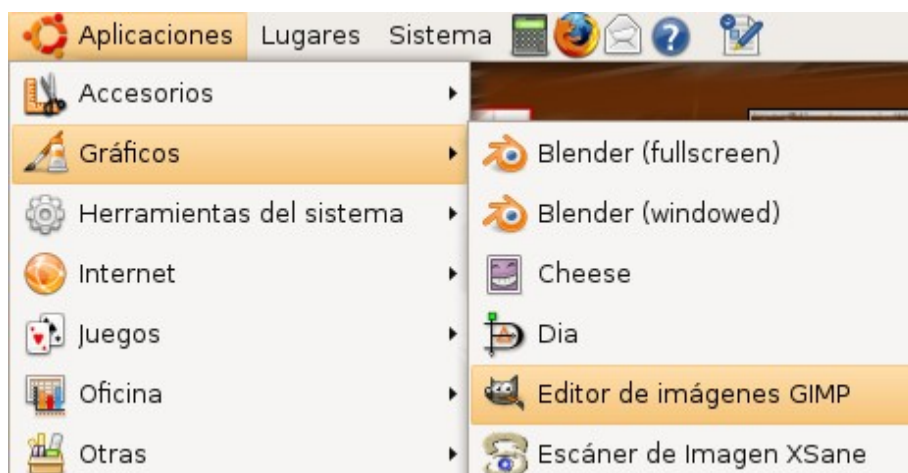
En cualquier momento podemos elegir si utilizamos la *versión en línea* o *una copia instalada localmente*. Esta elección se realiza desde la ventana de GIMP (más adelante se comentará). En ella se elige el menú *Editar >> Preferencias*. En el cuadro de diálogo *Preferencias* que se nos muestra elegimos Sistema de ayuda. En la parte derecha, en el desplegable *Manual del usuario*, podemos elegir qué versión de la ayuda consultar (en línea o instalada en nuestro equipo). Una vez elegido pinchamos en el botón *Aceptar*.



2. INICIAMOS GIMP

2.1. UBUNTU

Para poner en marcha Gimp en Ubuntu debe acceder a *Aplicaciones >> Gráficos >> Editor de imágenes GIMP*.



2.2. WINDOWS

Para arrancar GIMP en Windows podemos hacer dos cosas:

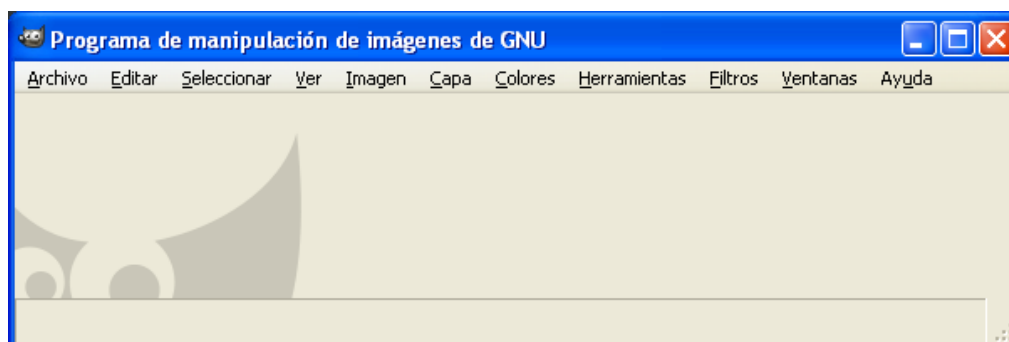
- Hacer doble clic sobre el icono de acceso directo que nos crea en el escritorio.
- Pinchar en el menú *Inicio >> Todos los programas >> grupo GIMP >> icono GIMP 2*.



En funcionamiento en ambos sistemas operativos es idéntico (con las particularidades del sistema de carpetas y unidades de uno u otro a la hora de seleccionar carpetas en las que guardar o desde la que recuperar archivos). Por tanto, en este manual pondremos capturas de pantalla de la versión Windows.

Un vez arrancado el programa aparecen dos ventanas:

1. La *ventana de imagen* con un menú en su parte superior.



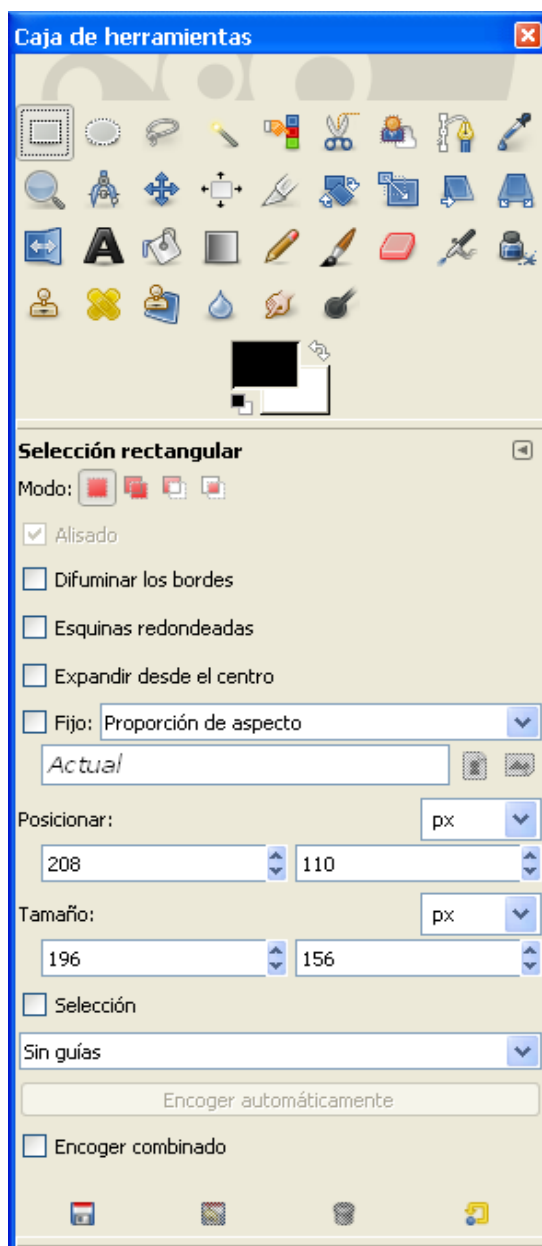
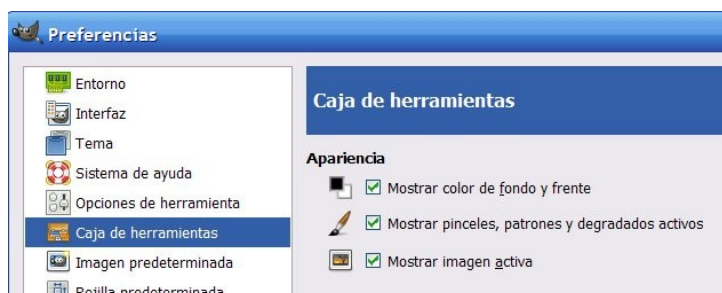
2. La ventana *Caja de herramientas*.

En ella encontramos los siguientes elementos (de arriba a abajo):

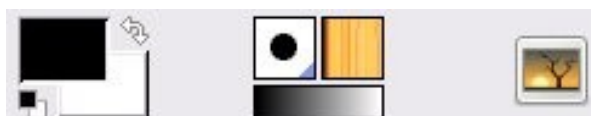
- Las herramientas de selección, dibujo y transformación.
- Los colores de frente y de fondo. El color de frente es aquel con el que pintamos cuando utilizamos una herramienta de pintura. Por defecto viene seleccionado el color negro. El color de fondo es el que nos muestra el color que tendrá el "papel" sobre el que vamos a pintar. La doble flecha en forma de ángulo nos permite conmutar el color de fondo por el de primer plano y viceversa. Si a lo largo de un trabajo, hemos cambiado los colores de fondo y de primer plano y queremos volver a los iniciales (negro sobre blanco) solamente debemos hacer clic en los cuadraditos "negro sobre blanco" que tenemos en la parte inferior izquierda.



En esta zona se pueden incluir elementos interesantes. Para ello despliegue el menú *Editar* de la ventana imagen y elija *Preferencias*. En el cuadro de diálogo *Preferencias* seleccione *Caja de herramientas* y, a la derecha, marque las casillas *Mostrar pinceles, patrones y degradados activos* y *Mostrar imagen activa*.



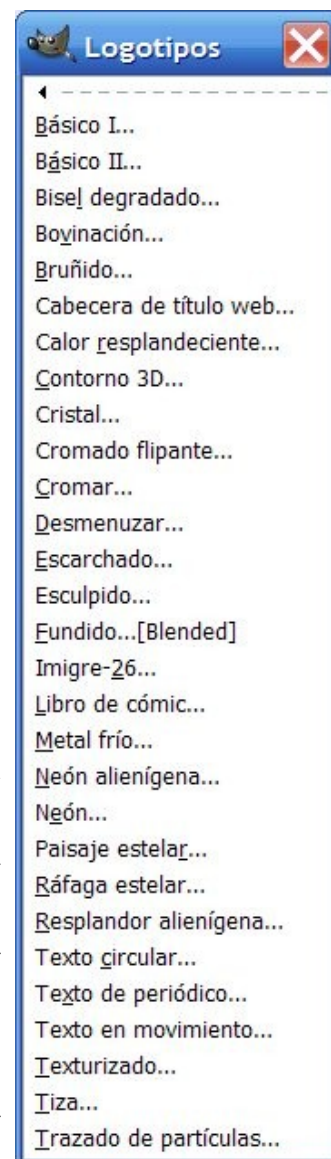
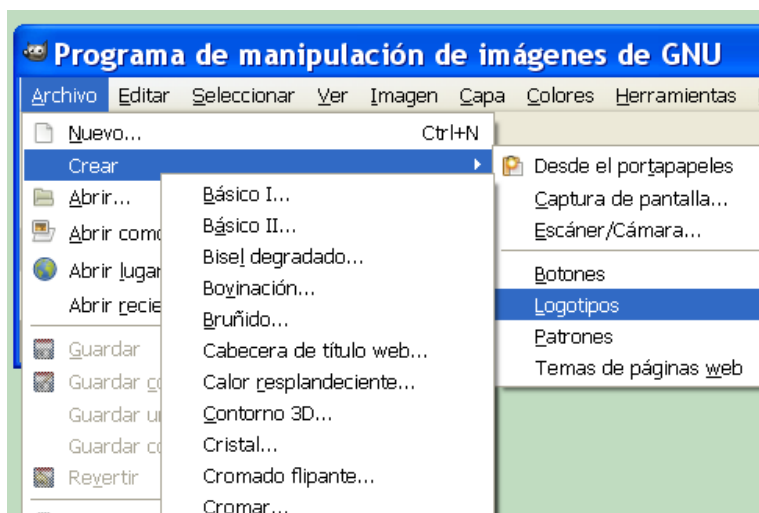
Pinche en *Aceptar* con lo que se nos muestra lo siguiente en la caja de herramientas:



- Por último nos encontramos, en la parte inferior, las opciones de la herramienta elegida, que cambian cada vez que elegimos una distinta.

2.3. NUESTRO PRIMER EJERCICIO

Antes de nada vamos a hacer un primer ejercicio con GIMP: Crear un logo. Para acceder al menú *Logotipos* debemos desplegar el menú *Archivo*, elegir *Crear* y hacer clic en *Logotipos*.



Nos aparece la lista de Logotipos. No obstante, como vamos a probar varios logotipos resulta molesto tener que acceder de esta forma a este submenú. Hay una forma en GIMP de mostrar uno de ellos como ventana independiente.

Para ello lo que debemos hacer es hacer clic con el botón derecho sobre la ventana imagen, con lo que nos aparecen los mismos menús. Elegimos *Archivo >> Crear >> Logotipos*. Y en lugar de elegir uno de los logotipos procedemos a hacer clic sobre la línea punteada de la parte superior.

Con esto conseguimos que la ventana sea independiente, hecho que resulta útil si vamos a hacer un uso intensivo de uno de los submenús (como puede ser en nuestro caso probar diversos logotipos).

Pues... una vez tenemos en pantalla la ventana Logotipos, vamos a elegir cualquiera de ellos y aceptar los valores que vienen por defecto.

demo

<http://tecnologiaedu.uma.es/materiales/gimp/capturas/logos.htm>

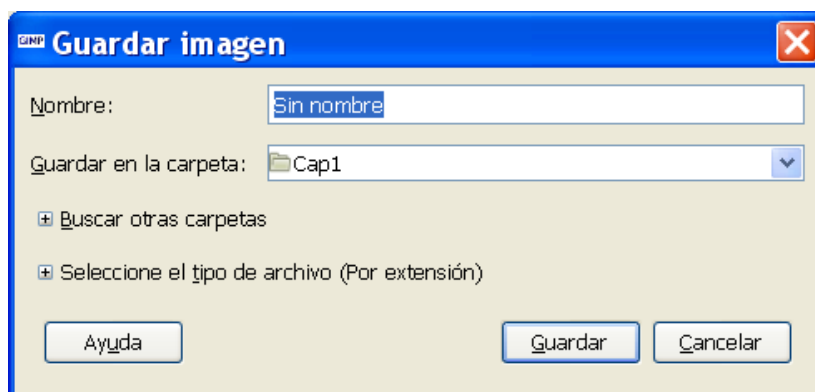


Es probable que cuando seleccionemos uno de los logotipos la nueva ventana que se muestra para elegir los parámetros de los mismos se coloque detrás de alguna existente y no la veamos. Podemos acudir a la barra inferior de Windows para posicionarnos en la nueva ventana o utilizar la combinación de teclas Alt + Tabulador para cambiar de ventana.

En el Anexo 3 tenemos imágenes de los logotipos sin modificar ningún parámetro en los cuadros de diálogo que aparecen cuando se elige uno de ellos.

2.4. GUARDAMOS UNA IMAGEN

Para poder utilizar una imagen en otra aplicación, poder retocarla o cambiarla posteriormente, hay que guardarla. Para ello vamos a utilizar uno de los logotipos que estamos haciendo. En la parte superior de cada imagen encontramos unos menús. Para guardar una imagen desplegamos el menú *Archivo* y elegimos *Guardar*.



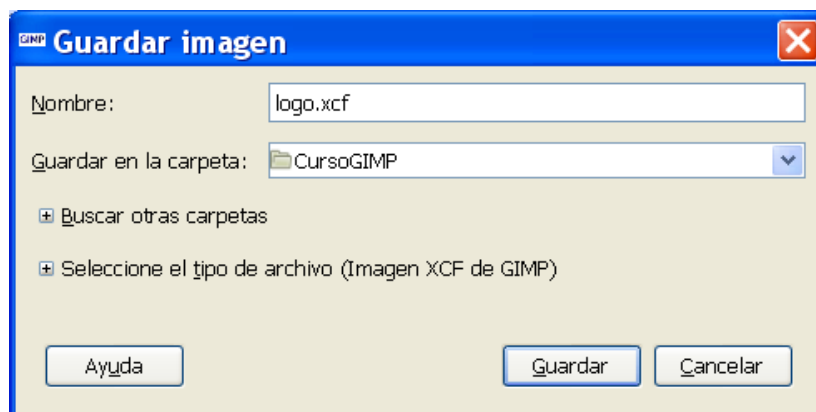
Nos aparece el cuadro de diálogo *Guardar imagen* en el que podemos especificar el nombre y formato del archivo y el lugar donde vamos a guardarlo.

Como ejemplo vamos a llamar al archivo del logotipo *logo.xcf* y lo guardamos en una carpeta que vamos a crear en *Mis documentos* a la que llamaremos *CursoGIMP*.

! La extensión *xcf* es la propia del programa GIMP. Es la que utilizaremos normalmente cuando queramos recuperar un archivo para seguir trabajando sobre él, ya que guarda información acerca de las capas, las rutas, etc. (más adelante comentaremos qué son).

Para hacer lo anteriormente expuesto:

- Desplegamos *Buscar otras carpetas* haciendo clic sobre el signo + que tiene delante.
- Pinchamos en el botón *Mis documentos* para que nos sitúe en esa carpeta. NOTA: la sucesión de botones que aparecen debajo de *Buscar otras carpetas* es como una herramienta de navegación que me indica en qué carpeta estoy y me permite ir a cualquier carpeta de esa barra pinchando en el botón con su nombre.
- Hacemos clic en el botón *Crear carpeta*. Escribimos como nombre *CursoGIMP*.
- Contraemos *Buscar otras carpetas* haciendo clic sobre el signo - que tiene delante.
- En el cuadro de texto *Nombre* escribimos *logo*.
- Desplegamos *Seleccione el tipo de archivo (Por extensión)* haciendo clic sobre el signo + que tiene delante.
- Escogemos *GIMP XCF image*. Comprobará que detrás del nombre *logo* se ha puesto la extensión del archivo *.xcf*.
- Por último pinchamos en el botón *Guardar*.

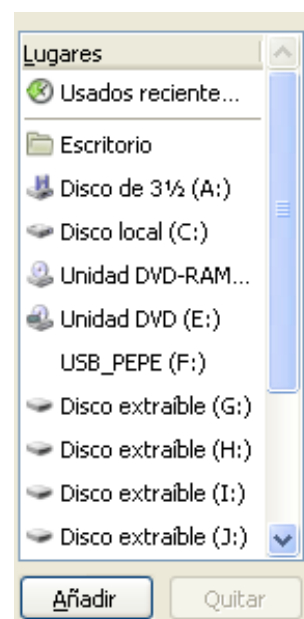
**demo**<http://tecnologiaedu.uma.es/materiales/gimp/capturas/guardar.htm>

Si en lugar de escoger la extensión en el desplegable *Seleccione el tipo de archivo* la tecleamos detrás del nombre, el programa convierte la imagen a ese formato. Por ejemplo, si escribimos logo.jpg, logo.gif, logo.tif, etc. nos convertiría el archivo a esos formatos gráficos de forma automática.

Por comodidad es conveniente tener desplegado *Buscar otras carpetas* (a no ser que guardemos las imágenes siempre en la misma, hecho que es improbable).

El cuadro de diálogo *Guardar imagen* tiene, aparte de la particularidad de guardar los archivos en diferentes formatos poniendo la extensión correspondiente detrás del nombre del archivo, otra muy interesante: la de tener una lista de carpetas “favoritas” a las que acceder de forma rápida independientemente de la carpeta en la que estemos trabajando en ese momento.

Cuando desplegamos *Buscar otras carpetas* nos aparece la relación de unidades de almacenamiento que tenemos en nuestro equipo (disquetera, discos duros, unidades de CD-DVD, etc.). Abajo encontramos el botón *Añadir*. Cuando tenemos en la zona central del cuadro de diálogo una carpeta a la que queremos acceder en repetidas ocasiones la seleccionamos, pinchamos en el botón *Añadir* para que se agregue a esta lista de carpetas “favoritas”. En una sesión posterior de trabajo, para acceder a estas carpetas (y guardar y/o recuperar archivos de ella), pinchamos sencillamente sobre su nombre.



Veamos una demo sobre cómo cambiar a una carpeta memorizada.

demo<http://tecnologiaedu.uma.es/materiales/gimp/capturas/guardar2.htm>

3. CERRAMOS GIMP

Como cualquier otra aplicación GIMP se puede cerrar de varias formas:

1. Haciendo clic sobre el *aspa* que aparece en la parte superior derecha de la ventana de la caja herramientas o de la ventana imagen (cualquiera de las dos cierra el programa).
2. Desplegando el menú *Archivo* de la ventana imagen y eligiendo la opción *Salir*.
3. Pulsando la combinación de teclas Ctrl+Q.
4. Cuando está activa la ventana de la caja de herramientas o la ventana imagen pulsar la combinación de teclas Alt+F4.

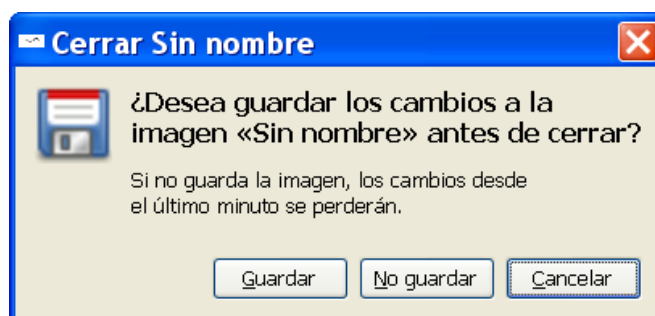
Si cerramos GIMP sin guardar los cambios de la imagen sobre la que estamos trabajando, aparecen cuadros de diálogo algo distintos dependiente de qué ventana estemos cerrando.

Si cerramos la ventana *Caja de herramientas* pinchando en el aspa se nos muestra el siguiente cuadro de diálogo:



- *Descartar cambios*: cierra el programa sin guardar los cambios realizados en la imagen.
- *Cancelar*: volvemos a la ventana imagen anulando la salida del programa.

Si cerramos la *ventana imagen* se nos muestra el siguiente:



- *Guardar*: guarda la imagen mediante el cuadro de diálogo descrito en el epígrafe anterior.
- *No guardar*: cierra el programa sin guardar los cambios realizados en la imagen.
- *Cancelar*: volvemos a la ventana imagen anulando la salida del programa.

4. ANEXO 1: PROYECTO GNU. SISTEMAS GNU/LINUX

El proyecto GNU fue iniciado por Richard Stallman (http://es.wikipedia.org/wiki/Richard_Stallman) con el objetivo de crear un sistema operativo completamente libre: el sistema GNU. El nombre elegido para el sistema trata de recalcar la diferencia entre el sistema operativo UNIX existente en aquella época (que era mayoritariamente comercial) y el nuevo sistema (que era libre). Este sistema se llamó GNU, que es un acrónimo que significa GNU's Not Unix (la mascota del proyecto es un ñu porque Gnu en inglés significa “ñu”).



En 1991 un estudiante finlandés, llamado Linus Benedict Torvalds, empezó a desarrollar un núcleo compatible con UNIX al que llamó Linux¹⁴. Decidió hacer su sistema libre y accesible a todos a través de Internet y se adscribió al proyecto GNU; pronto gran cantidad de personas comenzaron a probar el sistema, a reparar fallos, a escribir código del núcleo de Linux.

A finales de los 80, el proyecto GNU había desarrollado casi todas las herramientas que necesita un ordenador a excepción de la pieza central del sistema operativo: el núcleo. Se estaba trabajando en uno pero estaba aún lejos de ser un producto terminado. De manera que los usuarios de software libre debían limitarse a utilizar las utilidades GNU en sistemas comerciales, puesto que no podían tener un núcleo enteramente libre.

Al combinar Linux con el sistema no completo GNU resultó un sistema operativo libre cuyo nombre correcto es GNU/Linux, y no simplemente Linux por más que esta denominación abreviada se haya popularizado.

Desde 1996 (año en que vio la luz el kernel 2.0¹⁵) se asocia con dicho núcleo la mascota del pingüino (llamada Tux).

Lo revolucionario de Linux estuvo en su metodología de trabajo, pues hasta entonces los programas se escribían en grupos cerrados de programadores mientras que el kernel Linux se desarrolló de forma abierta, en el que cualquiera podía participar.



5. ANEXO 2: INSTALACIÓN DE 7-ZIP

5.1. ¿QUÉ ES UN ARCHIVO COMPRIMIDO?

Antes de hablar de un programa que comprime o descomprime deberíamos tener claro qué es un archivo comprimido y para qué nos puede servir. Pues bien, un archivo comprimido es el resultado de tratar un archivo o archivos, carpeta, etc., con un programa específico para comprimir, con el propósito de reducir su peso para que ocupe menos espacio. Con este proceso no se pierde la información original.

Por poner un ejemplo burdo aunque ejemplificador, un archivo comprimido sería similar a una maleta de viaje. En ella introducimos ropa, calzado, objetos de aseo personal, etc. y cerramos

¹⁴ <http://www.linux.org/>

¹⁵ En la actualidad el kernel Linux va por la versión 2.6.26: <http://www.kernel.org/>

presionando para que ocupen menos espacio. La ropa no “se estropea”, ocupa menos espacio y está dentro de un único elemento. De esta forma los elementos que contienen pueden ser transportados con más facilidad y, una vez en destino, hay que abrir la maleta y extraer (descomprimir) su contenido para ser utilizado.

5.2. ¿PARA QUÉ NOS PUEDE SERVIR COMPRIMIR ARCHIVOS?

La reducción de tamaño en memoria y el contener en uno solo diferentes archivos y/o carpetas es interesante para:

- Poder introducir mayor cantidad de información en un dispositivo (memoria USB, CD, etc.).
- Ahorrar tiempo cuando transferimos archivos a través de Internet (como adjuntos a un correo electrónico, al enviarlos a través de un programa P2P¹⁶, etc.
- Comprimir copias de seguridad.

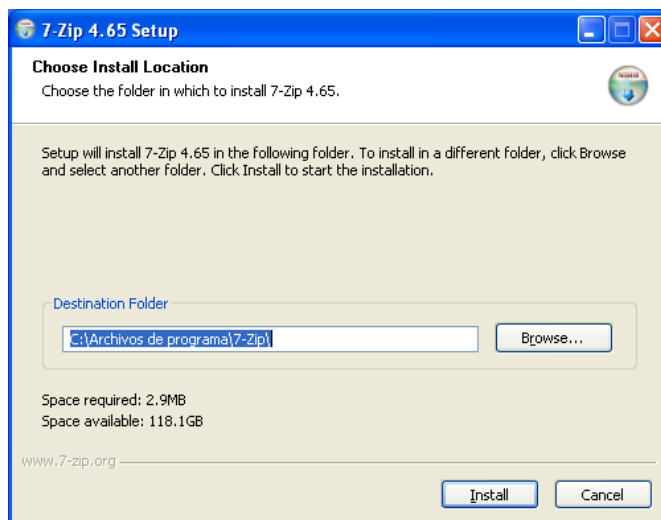
Una posibilidad interesante que nos ofrecen los programas compresores/descompresores consiste en poder partir un archivo en varios trozos más pequeños (por ejemplo para enviar archivos de gran tamaño por correo electrónico en varios mensajes).

Existen multitud de programas con diferentes licencias que nos van a permitir comprimir y descomprimir nuestros archivos. Su funcionamiento suele ser similar. Y sobre la elección de uno en concreto, haríamos aquí las mismas consideraciones que hicimos sobre la elección de GIMP para apostar por el programa 7-Zip (que tiene licencia GPL).

5.3. INSTALACIÓN

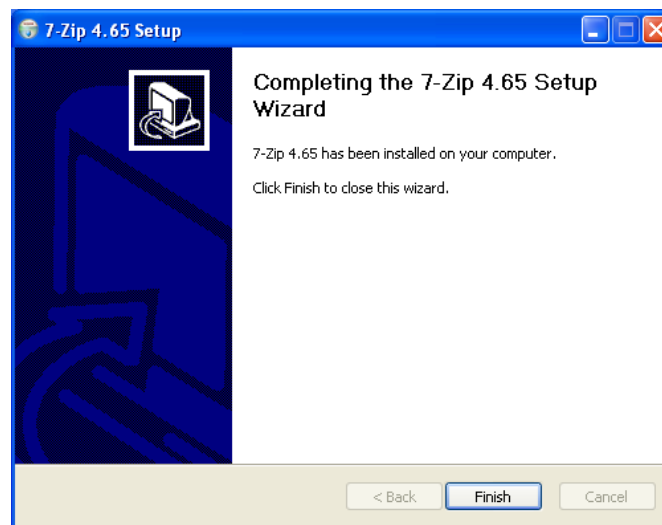
Como siempre que hablamos de la instalación de un programa con licencia GPL, la mejor opción para su obtención e instalación es acudir a su página Web: <http://www.7-zip.org/> Allí tenemos un enlace para la descarga del archivo.

Una vez descargado lo ejecutamos y, en el proceso de instalación, únicamente nos encontramos con dos cuadros de diálogo. En el primero nos permite cambiar la carpeta de instalación. No lo recomendamos, por lo que pinchamos en *Install*.



16 http://es.wikipedia.org/wiki/Caracteristicas_p2p

En el segundo cuadro de diálogo se nos informa de que la instalación se ha completado.



También existe una versión portable en <http://portableapps.com> cuya instalación es similar a la de Gimp portable.

6. ANEXO 3: CAPTURA DE PANTALLA DE LA LISTA DE LOGOTIPOS SIN MODIFICAR NINGÚN PARÁMETRO

Básico I

GIMP

Básico II

SCRIPT-FU

Bisel degradado

Moo

Bovinación

Fear the Cow

Bruñido

Galaxy

Cabecera de título web

Hello world!

Calor resplandeciente



Contorno 3D



Cristal



Cromado flipante



Cromar



Desmenuzar



Escarchado



Esculpido



Fundido... [Blended]



Imigre-26



Libro de cómic

Moo

Metal frío

Cool Metal
Cool Metal
COOL W6f9l

Neón alienígena

The GIMP

Neón

NEON

Paisaje estelar

Nova

Resplandor alienígena

ALIEN

Texto circular



Texto de periódico

Newsprint

Texto en movimiento

Speed!

Texturizado

The GIMP

Tiza

CHALK

Trazado de partículas

GIMP